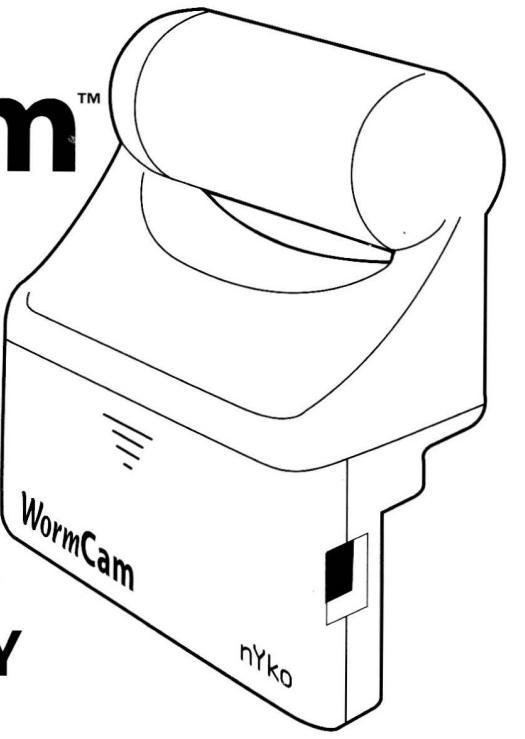
WormCam™

Digital Camera for Game Boy®Advance



INSTRUCTIONS AND WARRANTY

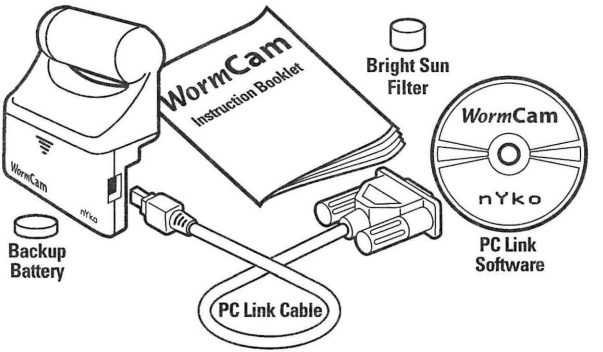
in English, French and Spanish

Set camera LIGHTING to "DIM" for indoor photos

WormCam™

THIS PACKAGE CONTAINS THE FOLLOWING:

CAUTION: Some items can be a choking hazard for children 6 and under



OVERVIEW

The NYKO WormCam™ is a portable accessory that turn your Game Boy Advance (GBA) into a digital color camera. With the WormCam you can take up to 20 pictures, edit them, upload them to your PC. The WormCam can take pictures automatically and completely unattended. It is easy to use, and does not require additional batteries for its operation, as it gets its power from your GBA. It also has a button cell battery to keep your pictures in memory while disconnected from your GBA.

FEATURES

- Stores up to 20 beautiful color pictures
- Saves and deletes pictures easily
- Backup battery saves your pictures when detached from your GBA

- Up load and store your photos on your PC.
- You can draw and put text into your pictures, in color, using the built-in *Editor*
- The *SpyCam* feature will allow your WormCam to take timed pictures automatically and unattended

ASSEMBLY

1. Attach the WormCam to your GBA by carefully inserting the large *Guide Pin* **A** into *Game Cartridge Slot* **A** at the same time line up the *Port Plug* **B** with *Port Plug Slot* **B**. *(Fig. 1)*
2. Turn your GBA on using the **ON/OFF** button. *(Fig. 2)*
3. WormCam will automatically boot up the main menu called the *Thumbnail Mode. (Fig. 7)*

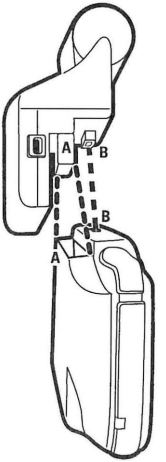


Fig. 1

OPERATION USING YOUR GBA CONTROLS

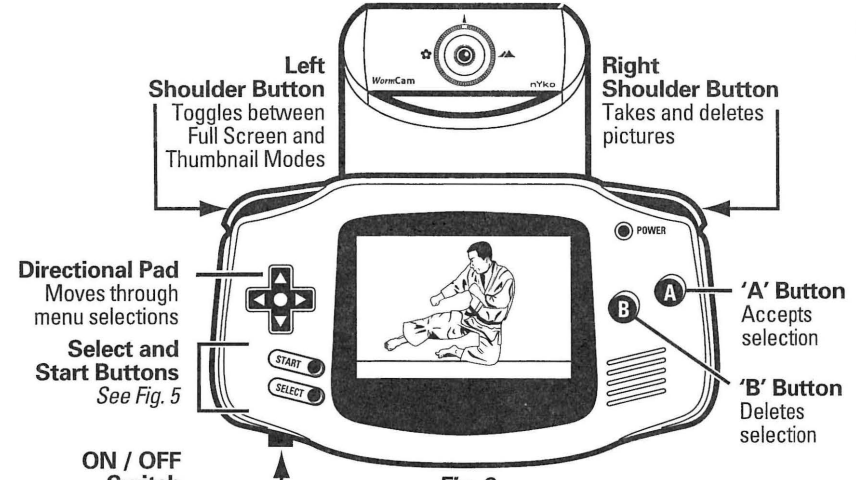


Fig. 2

Directional Pad *(Fig. 2 and Fig. 3)*

- Move the *Directional Pad* **UP** and **DOWN** to choose your menu options while in *Thumbnail Mode*. *(Fig. 7)* It also adjusts tools and settings in *SpyCam* and *Editor*.
- Move the *Directional Pad* **LEFT** and **RIGHT** to scroll through your pictures whether you are viewing in the *Full Screen* or *Thumbnail Modes*. It also adjusts tools and settings in *SpyCam*, *Slide Show* and *Editor*.

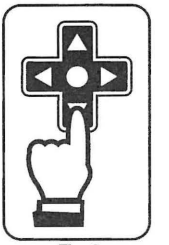


Fig. 3

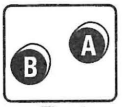


Fig. 4

'A' & 'B' Buttons *(Fig. 4)*

- Pressing the **'A'** button will **ACCEPT** the menu selection that you have highlighted using the *Directional Pad*.
- Pressing the **'B'** button will **DELETE** the picture that is currently being displayed in *Thumbnail Mode* only.

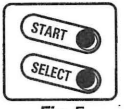


Fig. 5

Select and Start Buttons *(Fig. 4)*
SELECT button **TOGGLES** selectable **OPTIONS** within *SpyCam* and *Slide Show*, and opens the ***Tool Selection Box*** in *Editor*.
START button allows you to **EXIT** from *SpyCam*, *Slide Show* and *Editor*.

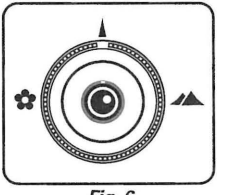


Fig. 6

Setting Your Focus (Subject Distance) *(Fig. 6)*
Look at your WormCam lens. There are three icons right around it. The **FLOWER ICON** is the setting for **CLOSE-UPS** (1 foot to approx. 3 feet), the **MOUNTAIN ICON** is the focus setting for **LONG DISTANCE PICTURES** (13 feet to infinity). The **TRIANGULAR MARK** at the top is the setting for **AVERAGE** distances. This is the best setting for most pictures. ***Be careful when you adjust your lens focus and do not force it past these marks as this could damage your WormCam.*** Experiment with the focusing to produce the highest quality pictures.

TAKING PICTURES

- ***Right Shoulder Button*** pressed once will **TAKE A PICTURE**, which appears on your GBA display screen. **HOLDING DOWN** the *Right Shoulder Button* down will cause pictures to be taken one after another, and works faster in *Thumbnail Mode*. This is useful when trying to get the right composition and exposure. (See page 10 for *Lighting Settings*.) When you release the *Right Shoulder Button* the last picture will then be saved. You can take

pictures both in *Thumbnail* and *Full Screen Modes*. Saving a picture takes more time in *Thumbnail* than in *Full Screen Mode* because your WormCam processes both the thumbnail and full screen pictures at the same time.

- ***Left Shoulder Button*** allows you to **TOGGLE** between *Thumbnail* and *Full Screen Modes*.

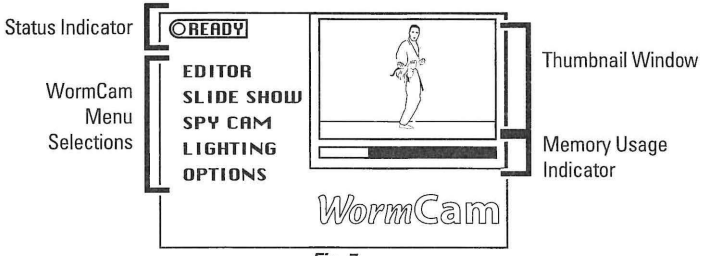


Fig. 7

MENU SELECTIONS IN THUMBNAIL MODE

Status Indicator *(Fig. 7)*
At the upper left corner of your screen is the *Status Indicator*. The *Status Indicator* will flash (● **Ready** - stays GREEN) or (● **Busy** - flashes RED) or (● **Saving** - flashes ORANGE), depending on what you have asked your WormCam to do. The indicator flashes (● **Busy**) as you scroll from picture to picture. While it indicates (● **Busy**) or (● **Saving**) your WormCam will ignore button inputs.

Thumbnail Window *(Fig. 7)*
A small representation of the current picture appears in this window. It is faster to scroll through your pictures in *Thumbnail Mode* than in *Full Screen Mode*.

Memory Usage Indicator *(Fig. 7)*
In the *Thumbnail Mode*, you will see the message 'No Saved Pictures,' if no pictures have been taken. As you take more pictures, you will notice the green bar will grow. The bar will turn red when you are about to fill up the memory capacity. When the bar is completely red, you will not be able to take any more pictures unless you delete some. To **DELETE** pictures, press **'B'** button while in *Thumbnail Mode*. The currently viewed picture will then be deleted. If you wish to save any pictures before deleting them, use the PC Link to upload those to your PC for storage before deletion. **ONCE YOU DELETE A PICTURE, IT CANNOT BE RETRIEVED.**

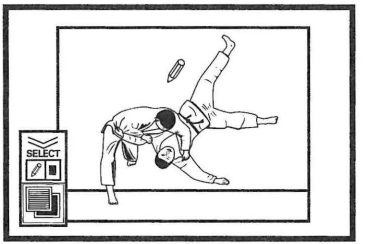


Fig. 8

Tool Selection Box

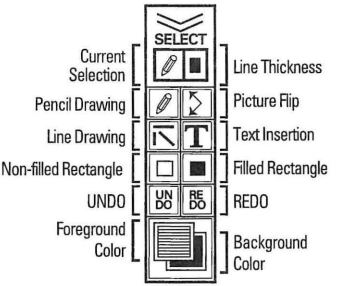


Fig. 9

THE EDITOR

Editing your saved pictures *(Fig. 8)*

Once you have snapped a picture (using the *Right Shoulder Button*), the picture is automatically saved and displayed. While in *Thumbnail Mode*, use the **UP** and **DOWN** *Directional Pad* to highlight *Editor*. Then press the **'A'** button to enter the *Editor* window. The current picture will load into a full screen view. ***While in Thumbnail Mode, be careful not to press the 'B' button, as this will delete your currently displayed picture.***

Undo / Redo *(Fig. 9)*

Pressing **UNDO** will delete your last several changes. **REDO** brings them back. You can also use the *Left* and *Right Shoulder Buttons* to **UNDO** and **REDO**.

Foreground Color / Background Color *(Fig. 9)*

The two color boxes shown on the bottom of the *Tool Selection Box* are the *Foreground* and *Background Colors* that are represented by the **'A'** and **'B'** buttons. To change these, press the **SELECT** button to activate the *Tool Selection Box*, then use the *Directional Pad* to highlight the color you want to change. Press the **'A'** button and you will see a color bar displayed. Using the *Directional Pad*, move the cursor to the desired color and press the **'A'** button. You will notice that the box has now taken on the new color. The *Editor* will now use that color in your

drawings when you press or hold the **'A'** or **'B'** button that represents that color. These color selection boxes also represent the colors that will be used for text when you insert text into your picture.

Tool Selection Box *(Fig. 9)*
The default mode when you first enter the *Editor* window is the *Pencil Tool*, which appears on top of your picture. At the bottom left corner of the window is the *Tool Selection Box*. Press the **SELECT** button to open the *Tool Selection Box*. The current selection for the tool in use will be flashing. The *Directional Pad* allows you to move through the *Tool Selection Box*. To select a tool, press the **'A'** button. The *Pencil Tool* will change to the selected tool. You can use the **'A'** button *(Foreground Color)* or the **'B'** button *(Background Color)* and the *Directional Pad* to draw lines or rectangles on your pictures, or to add text. Use the *Tool Selection Box* to change the colors as well as the thickness of the lines. The currently chosen tool appears in the upper left corner of the *Tool Selection Box*.

Line Thickness Selection *(Fig. 9)*
To change the line thickness, use the *Directional Pad* to go **UP** and **DOWN** to the *Line Thickness* icon. Press the **'A'** button to accept your choice and again, use the *Directional Pad* **UP** and **DOWN** buttons to select the new line thickness that you wish. When you have the new line thickness selected, press the **'A'** button to accept your selection. Any changes to line thickness affect line drawing, pencil drawing and non-filled rectangles.

Pencil Drawing *(Fig. 9)*
After you make your *Line Thickness* and *Foreground* and *Background Color* selections, your must hold down either the **'A'** or **'B'** buttons as you move the pencil point in any direction, even two at once, with the *Directional Pad*. The **'A'** button will give the *Foreground Color*, and the **'B'** button will give the *Background Color*.

Line Drawing *(Fig. 9)*
Once the line thickness is set, choose the *Line Tool* in the *Tool Selection Box*. Your cursor will now look like a crosshair. Make sure that the color that you wish to draw is active and move the cursor to the place where you would like to start the line. To set the starting point of your line, press the **'A'** button and hold it down. Move the *Directional Pad* to determine the end point of your line, then release the **'A'** button. (Use the **'B'** button to draw the line using the *Background Color*.)

Picture Flip *(Fig. 9)*
Flips your pictures in a vertical direction (head over foot).

Text Insertion *(Fig. 9)*
Use the *Directional Pad* to highlight the *Text Insertion* icon (T). All text will have a shadow, the color of which is determined by the current *Background Color.*

1. With the *Direction Pad,* move the *Text Insertion* cursor to the place where you would like to start your text.
2. Press the **'A'** or **'B'** button and the letter **A** will appear.
3. Next, use the *Directional Pad* **UP** and **DOWN** buttons to change the **A** to the letter or symbol of your choice. Then use the *Directional Pad* **RIGHT** button to choose the next letter, and so on. Your new text will appear as white letter with black shadows until you have completed that word or line of text by pressing either the **'A'** or **'B'** button. At this point, the line of text and shadow takes on the *Foreground* and *Background Colors* you have chosen and can no longer be edited. Use colors that contrast well against the picture. Please note there is a blank space character between the **Z** and the number **0**. This allows you to write a sentence, phrase or complete names in the same line of text.
4. The entire previous line of text will at first appear when you press the **'A'** button to start a new line of text. Use the *Directional Pad* **LEFT** button to erase this if so desired. You can **UNDO** and **REDO** with either the buttons on the *Tool Selection Box,* or with the *Left* and *Right Shoulder buttons.*

Non-filled Rectangle *(Fig. 9)*
Once you choose the *Non-filled Rectangle* tool, place the crosshair wherever you wish to place one of the corners of your rectangle. Depending on which color you wish to use, hold down the **'A'** or **'B'** button and move the crosshair with the *Directional Pad.* The rectangle will keep adjusting until you release the **'A'** or **'B'** button.

Filled Rectangle *(Fig. 9)*
Operates the same as the *Non-filled Rectangle* tool, except that the rectangle will be automatically filled with the color that you choose (**'A'** or **'B'** button). The *Line Thickness* tool has no effect on filled rectangles.

Exiting Editor *(Fig. 10)*

Press the **START** button to **EXIT** back to the *Thumbnail Mode* from the *Editor*. A simple pop-up menu appears with several options.

'Save as New' preserves the original picture unedited, and simultaneously creates a new picture with the drawing or text changes.

'Overwrite' replaces the original picture with the newly edited one.

'Don't Save' deletes the changes but saves the original picture.

'Cancel' keeps you in *Editor Mode*.

Press 'A' button to accept your choice.

Fig. 10

SLIDE SHOW

Preview pictures taken *(Fig. 7)*

Selected from the *Thumbnail Mode* menu, displays each of the stored pictures in sequence. Use the *Directional Pad* **LEFT** and **RIGHT** buttons to **INCREASE** or **DECREASE** the display time of each picture from 10 to 60 seconds. Press **START** to **EXIT** back to *Thumbnail Mode*.

SPYCAM

Takes time-lapse pictures *(Fig. 7)*

Interval *(Fig. 11)*

The *SpyCam* feature will allow your WormCam to take timed sequence pictures automatically and unattended. Enter *SpyCam* menu from your *Thumbnail Mode*. You will see the counter default set at 1 minute and it will start to count down as soon as you enter the *SpyCam* menu. This is the time that the *SpyCam* will wait between pictures. To **INCREASE** or **DECREASE** the time between pictures, press your GBA **SELECT** button to open the *SpyCam* menu, then press the *Directional Pad* **LEFT** or **RIGHT** buttons. Once you have the desired interval, press again the **SELECT** button to save your choice and **EXIT** the menu.

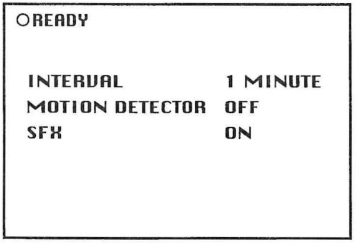


Fig. 11

Motion Detector *(Fig. 11)*

In *SpyCam Mode*, press your GBA **SELECT** button to open the menu, then use the *Directional Pad* to scroll down to the *Motion Detector* option. Use the *Directional Pad* **LEFT** or **RIGHT** to **TOGGLE** this **ON** and **OFF**, then press your GBA **SELECT** button to **EXIT** the menu. The default setting for *Motion Detector* is **OFF**, which means the WormCam will continue taking pictures at the selected interval until there is no more room in its memory, or until you exit this mode. With *Motion Detector* **ON**, it will take but only save a picture if *SpyCam* determines a significant change has occurred between the picture currently being taken and the last. This helps conserve memory, as not every picture is automatically stored.

SFX (Sound Effects) *(Fig. 11)*

In *SpyCam Mode*, press your GBA **SELECT** button to open the menu, then select and **TOGGLE** this feature **ON/OFF** with the *Directional Pad*. This will **ENABLE/DISABLE** the shutter clicking sound every time a picture is taken. Press the **SELECT** button again to **EXIT** the menu.

Exiting SpyCam *(Fig. 11)*

Simply press the **START** button and you will return to the *Thumbnail Mode*.

Note:

- *SpyCam* will take pictures until the memory is used up. It will then **EXIT** from the *SpyCam* menu and display the *Thumbnail Mode*. You will see the *Memory Bar Indicator* showing a RED bar and no more pictures will be allowed until some are deleted or you *Erase All*.
- *SpyCam* can also be set to take pictures and save them only if changes are detected from one picture to the next. This conserves your picture storage memory if you have the WormCam *'Motion Detector'* turned **ON**.
- The actual number of pictures that can be stored is dependent upon how much each picture can be compressed. Anywhere from 16 to 22 pictures may be saved on your WormCam at one time.
- *SpyCam* typically will only save a new picture when it detects enough significant change from the previous picture. Light levels and changes in reflections can have an influence.

LIGHTING

Change light values according to environment *(Fig. 12)*

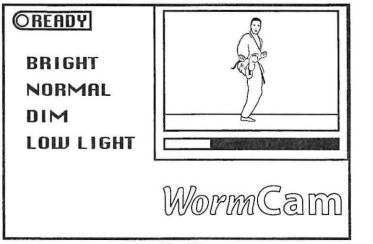


Fig. 12

Selecting the *Lighting* menu from *Thumbnail Mode* allows you to adjust your WormCam's light sensitivity. You may want to experiment a bit to find the correct settings for the amount of available light. There are four settings: *Bright, Normal, Dim* and *Low Light*. To make your selections, use the *Directional Pad* **UP** and **DOWN** buttons, then press the **'A'** button to accept the selection. This returns you to the *Thumbnail Mode* and you are ready to proceed.

Bright can be used outdoors or indoors under very bright lighting conditions. To use the sensitive WormCam in direct sunlight you may need to place the *Bright Sun Filter* (the gray colored plastic cap provided in the WormCam package) over the lens to avoid washed out pictures.
Normal *(Default)* may be used indoors or outdoors under average light conditions, brightly lit settings, etc.
Dim is for indoor lighting. If this setting results in pictures that are too bright, try using the *Normal* settings.
Low Light setting is for very low lighting conditions.

NOTE: *You will achieve the best photographic results (color and contrast) if your pictures are taken in normal daylight and/or incandescent lighting. Fluorescent lighting (office lighting) has a tendency to produce pictures where the color and contrast quality is considerably reduced.*

Experiment by trying varied lighting settings in combination with the *Bright Sun Filter* to adapt to different lighting conditions and familiarize yourself with WormCam's range of photographic sensitivity.

SYSTEM REQUIREMENTS

- Windows 95 or higher with the minimum recommended RAM as specified by the OS
- 3MB of hard drive space
- DB9 serial port
- Screen settings of at least 15bit color
- Direct-X 7.0 or higher – otherwise download it from Microsoft and update your system
- CD ROM drive

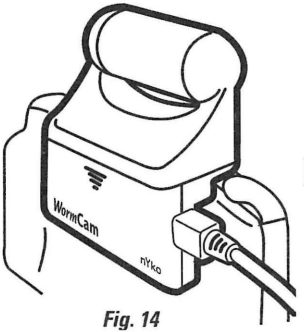


Fig. 14

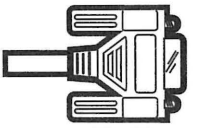


Fig. 15

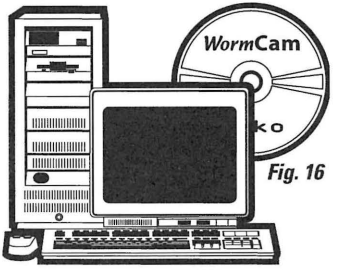


Fig. 16

PC LINK OPTIONS

Transfer WormCam pictures to your PC *(Fig. 13)*

Installing "WormCam PC Link" Software

Take the CD supplied with your WormCam and insert it into your CD ROM drive on your PC. If you have AUTORUN enabled on your PC, you will see the WormCam to PC linking software run, then follow the instructions to enable this simple installation. If AUTORUN is not enabled on your PC, you may simply open the CD ROM and execute the *Setup.exe* program on the supplied CD. It will then run the installation and allow you to install the program where you specify.

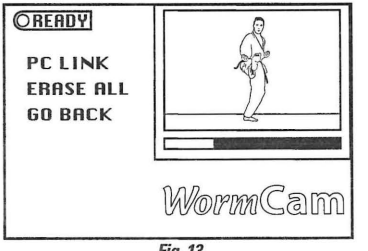


Fig. 13

To Uninstall the WormCam to PC Linking Software

Go to the *Control Panel* and select **ADD-REMOVE** programs, find the WormCam to PC entry and double-click on it to remove the WormCam to PC linking software.

Connecting the Hardware to Your PC

Make certain your *PC Link* cable is securely plugged into your WormCam's "mini-port" *(Fig. 14)* and the other end

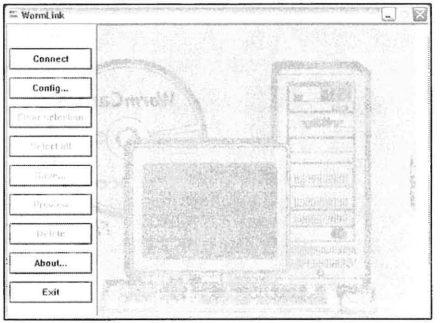


Fig. 17

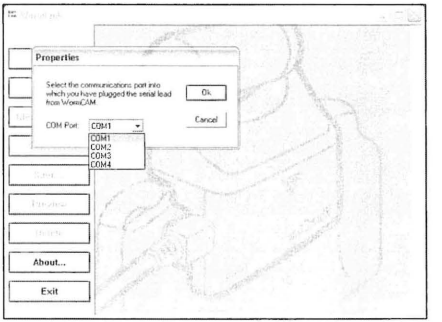


Fig. 18

(a standard PC DB9 connector), to the serial port on your PC. *(Fig. 15)* ***Do not pull the cable out of your PC or out of your GBA during image transfer or link.***

Preparing Your WormCam for Picture Transfer

Note: Before you attempt to link your WormCam and your PC, please make certain that your GBA batteries are not low. This is important. You do not wish to run out of power during PC Link operations, as this might result in you having to restart your GBA and/or your PC.

From the Thumbnail Mode *(Fig. 7)*, highlight PC Link then press **'A'** button. This will bring your WormCam into the *PC Link* mode.

To Connect Your WormCam and PC

1. Run the *'WormCam PC Link'* program on your PC. Do not click the **CONNECT** button yet. *(Fig. 17)*
2. When this has been done, use the GBA *Directional Pad* to highlight the **OPTIONS** item and press the **'A'** button.
3. The *PC Link* item will now be highlighted. Press **'A'** button to start the uploading session. The WormCam will now be waiting to connect to your PC.
4. On your PC, move your cursor to the **CONNECT** button and press the **LEFT** mouse button.

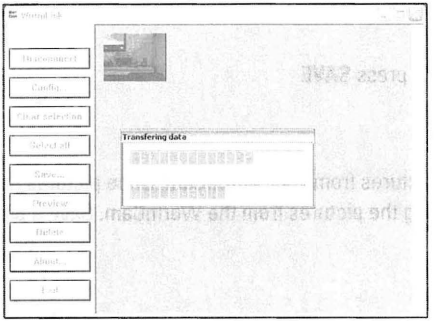


Fig. 19

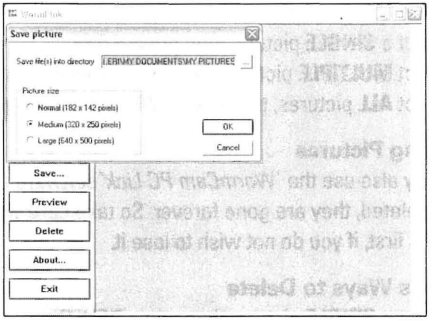


Fig. 20

The COM Port *(Fig. 18)*
If the program responds that it cannot connect to the COM1 port, you will either have to press the **CONFIG** button and select another COM port, or you may have another application that is using the COM port. You will have to stop the other program from interfering to go further.

Transferring Pictures *(Fig. 19)*
Once you have established communications with your WormCam, you will see the *Transferring Data* box come up as the WormCam thumbnail-sized pictures are downloaded to your PC. Once this has been completed you will then be able to view the enlarged image of each picture by selecting the image and double-clicking on the one that you wish to view or by selecting the image and pressing the **PREVIEW** button.

Once you have the thumbnail-sized pictures of your WormCam loaded onto your PC, *'WormCam PC Link'* software will allow you to view the pictures, **DELETE** pictures and **SAVE** pictures to the directory location of your choosing. Each picture that you save from your WormCam will be given its own unique name automatically using the current date and a unique identifying number. ***For Example:*** *WormCam 25-08-2002 244831 00.bmp.*

Saving Pictures *(Fig. 20)*
You may save pictures in one of three different sizes: 182 x 142 pixels, 320 x 250 pixels and 640 x 500 pixels. You may select the size that you need from the dialog box that comes up when you select **SAVE**. You may **SELECT ALL** and then save, or select a single picture and hit save.

Various Ways to Save

- Select a **SINGLE** picture, then press **SAVE**
- Select **MULTIPLE** pictures, holding **DOWN** the Shift key, then press **SAVE**
- Select **ALL** pictures, press **SAVE ALL** in the dialog box

Deleting Pictures

You may also use the '*WormCam PC Link*' software to delete pictures from your WormCam. Once pictures have been deleted, they are gone forever. So take care when deleting the pictures from the WormCam. Save a picture to your PC first, if you do not wish to lose it.

Various Ways to Delete

- Select a **SINGLE** picture, then press **DELETE**
- Select **MULTIPLE** pictures, hold the *Shift Key*, then press **DELETE**
- Select **ALL** pictures, press **DELETE ALL** in the dialog box

To Return to Normal WormCam Operations

Simply click the **DISCONNECT** or **EXIT** button and the '*WormCam PC Link*' software will then return control to your GBA. You may then disconnect the cable.

CHANGING BACKUP BATTERY

The backup battery will last about a year *(Fig. 21)*. When it needs changing, carefully open the sliding door to expose the backup battery of the WormCam. This button cell battery is type CR1616. Replace it with the same or equivalent. Do not try to substitute another type of battery, as they have different dimensions and damage may result. When you change your backup battery, any pictures that you have in memory will be lost, so first use your '*WormCam PC Link*' software to upload to your PC any pictures you wish to keep. Carefully ease the CR1616 battery out of its holder and replace it with the new battery. Make sure that it is correctly seated and carefully fit the sliding door back into place.

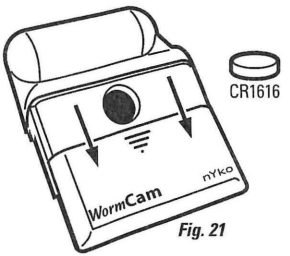


Fig. 21

CARE AND MAINTENANCE

- Do not expose your WormCam to direct sunlight for extended periods of time because it can damage the sensitive electronic circuitry.
- Do not expose your WormCam to shocks. Do not allow it to drop.
- Be sure to remove any game cartridge from the cartridge slot *before* fitting the WormCam to the GBA.
- Do not allow your WormCam to get wet because it can damage the sensitive electronic circuitry.
- Do not try to force the focusing lens past the marks. Ensure that you do not touch the lens, or allow it to get dirty. If the lens needs cleaning, use only photographic lens cleaning tissues. Never use any abrasive or solvent on your WormCam.
- If you have trouble operating your WormCam, turn your GBA off and move to another area, as the WormCam might be effected by strong radio signals or strong magnetic fields.
- Never try to open your WormCam, this can destroy the unit and there are no user replaceable parts inside.
- Do not force the rotation of the WormCam head beyond 180 degrees.

For Technical Support and Free Software Updates
Go to *www.nyko.com*

NYKO Product Limited Warranty
This NYKO product is warranted to the original purchaser for the normal intended use for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered under this warranty occurs, NYKO will replace or repair the product or its defective parts, at its option, at no charge. Warranty does not apply to defects resulting from modification or misuse of this product. The product can be returned to the place of purchase accompanied with proof of purchase or shipped to: NYKO Technologies, Inc. P.O. Box 46697, Los Angeles, CA 90046, with freight charges prepaid. Please allow 3-4 weeks for processing.

Your Digital Images Catalog

Image 1: _____

Image 2: _____

Image 3: _____

Image 4: _____

Image 5: _____

Image 6: _____

Image 7: _____

Image 8: _____

Image 9: _____

Image 10: _____

Image 11: _____

Image 12: _____

Image 13: _____

Image 14: _____

Image 15: _____

Image 16: _____

Image 17: _____

Image 18: _____

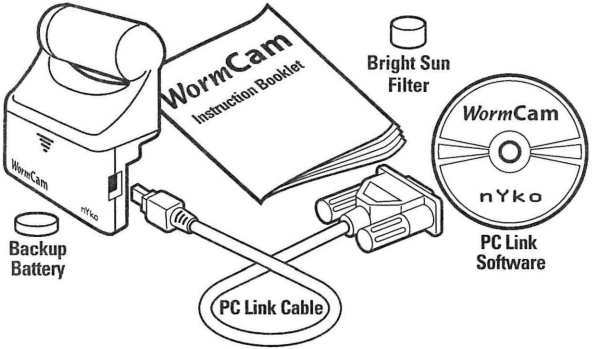
Image 19: _____

Image 20: _____

WormCam™

CONTENU DU PAQUET:

ALERTE: Certains éléments présentant un risque d'étouffement pour les enfants de moins de 7 ans.



INTRODUCTION

Le NYKO WormCam™ est un accessoire portable qui transforme votre Game Boy Advance (GBA) en appareil photo numérique. Avec le WormCam vous pouvez prendre jusqu'à 20 prises de vue, les transformer et les transférer à votre ordinateur. Le WormCam peut prendre des photos automatiquement, sans surveillance. Il est facile à utiliser, et n'a pas besoin de piles pour fonctionner, puisqu'il reçoit son alimentation du GBA. Cependant, il incorpore une pile au lithium pour sauvegarder vos photos en mémoire quand WormCam est éteint.

CARACTÉRISTIQUES

- Sauvegarder jusqu'à 20 photos en couleur
- Garder ou effacer des images facilement
- Pile lithium sauvegarde vos images quand l'appareil est éteint
- Transférer vos images à votre ordinateur

- Ajouter à vos images du texte ou un dessin avec le *Editor* (Traitement d'images)
- La fonction *SpyCam* permet au WormCam de prendre des photos automatiquement, a des intervalles variables, sans être présent.

POUR COMMENCER

- Attachez le WormCam à votre GBA en insérant le *Guide* **A** du WormCam dans le slot pour cartouches de jeu **A** du GBA, tout en assurant l'insertion de la *Fiche* **B** du WormCam dans la *Prise* **B** du GBA. *(Fig. 1)*
- Mettez sous tension votre GBA en utilisant le bouton **ON/OFF** (SOUS/HORS tension) *(Fig. 2)*
- WormCam affiche automatiquement le menu principal, le *Thumbnail Mode* (Mode d'Images en Miniature). *(Fig. 7)*

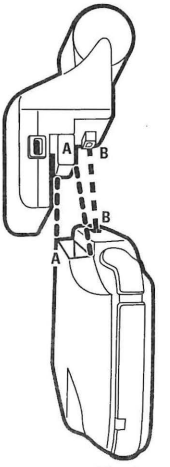


Fig. 1

FONCTIONS DES BOUTON S DU GBA

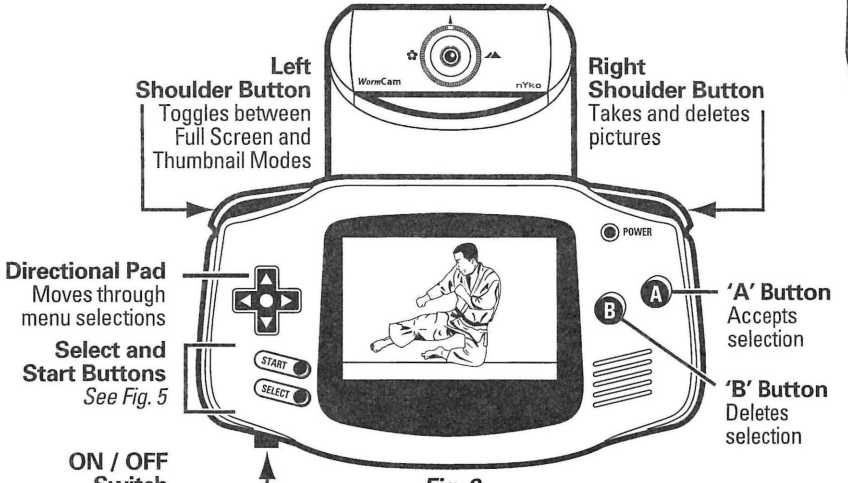


Fig. 2

Directional Pad (Croix directionnelle) *(Fig. 2 et Fig. 3)*

- Appuyer le *Directional Pad* **UP** et **DOWN** (vers le haut et vers le bas) pour parcourir les options dans le menu de *Thumbnail Mode (Fig. 7)*. On s'en sert également pour faire des réglages dans *SpyCam* et *Editor*.
- Appuyez le *Directional Pad* **LEFT** et **RIGHT** (vers la gauche et vers la droite) pour monter ou descendre à travers des photos, soit en *Full Screen* (Plein Écran) ou *Thumbnail Modes*. On s'en sert également pour faire des réglages dans *SpyCam, Editor* et *Slide Show* (Diaporama).

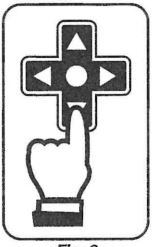


Fig. 3

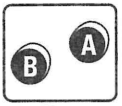


Fig. 4

Boutons 'A' et 'B.' *(Fig.4)*

- Appuyer le bouton **'A'** pour valider un choix fait avec le *Directional Pad.*
- Appuyer le bouton **'B'** pour supprimer la photo affichée en *Thumbnail Mode* seulement.

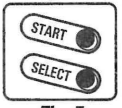


Fig. 5

Boutons Select et Start *(Fig. 4)*

Le Bouton **SELECT** (Choisir) **TOGGLES** (sélectionne et désélectionne) de différents **OPTIONS** pour *SpyCam* et *Slide Show*, et ouvre le *Tool Selection Box* (Boite à Outils) pour *Editor*.
Le Bouton **START** (démarrer) permet de **EXIT** (sortir) du *SpyCam, Slide Show* et *Editor*.

Mise au Point (distance du sujet) *(Fig. 6)*

Regarder l'objectif du WormCam. Il s'y trouve trois icônes. **LA FLEUR** est pour les sujets proches (de 0.3 m à 1.0 m), **LA MONTAGNE** est pour les sujets lointain (de 4.0 m jusqu'à l'infinité). **LE TRIANGLE** se trouve entre les deux, est servira pour la majorité des photos. ***Veiller à ne pas forcer l'objectif au-delà de ces marques, ce qui pourra endommager votre WormCam.*** Expérimenter pour trouver le réglage le mieux adaptées a vos besoins.

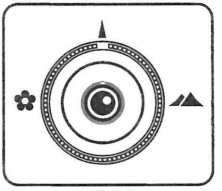


Fig. 6

PRISE DE VUES

- Appuyer une fois sur le ***Right Shoulder Button*** (Bouton R) pour prendre une photo. Ceci s'affichera sur l'écran bu GBA. **SI VOUS GARDEZ APPUYÉ** le *Right Shoulder Button*, des photos seront prises les unes après les autres. Ceci fonctionnera plus vite en *Thumbnail Mode*. Ceci est utile pour trouver la bonne composition et exposition à la lumière. (Voir page 9 pour *l'Exposition.*) Quand vous relâchez ce Bouton, seulement la dernière photo sera gardée. Vous pouvez prendre des photos dans *Thumbnail Mode* ou dans *Full Screen Mode*.
- Le ***Left Shoulder Button*** (Bouton L) vous permet de passer entre le *Thumbnail Mode* et le *Full Screen Mode*.

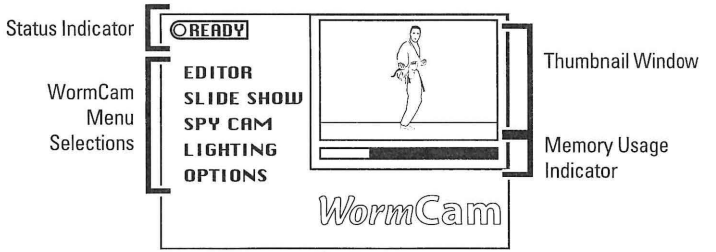


Fig. 7

LES MENUS EN THUMBNAIL MODE

Status Indicator (Témoin de Mise en Mémoire) *(Fig. 7)*
En haut à gauche sur l'écran du GBA se trouve le *Status Indicator* (témoin de mise en mémoire). Le *Status Indicator* indique soit (● **Ready** [prêt] quand il est VERT); (● **Busy** [occupé] quand il clignote ROUGE) (● **Saving** [en train de sauvegarder] quand il clignote ORANGE.) Il clignote (● **Busy**) quand vous parcourez les photos. Pendant qu'il clignote rouge ou orange, le WormCam ne répondra pas à des commandes.

Fenêtre Thumbnail *(Fig. 7)*
Une photo en miniature apparaît dans ce fenêtre. Parcourir ses photos se passe plus vite en *Thumbnail Mode* qu'en *Full Screen Mode*.

Memory Usage Indicator (Indicateur de Mémoire Libre) *(Fig. 7)*
Dans le *Thumbnail Mode*, le message 'No Saved Pictures' (pas de photos en mémoire) s'affichera si la mémoire est vide. Quand vous prenez des photos, la barre verte s'agrandira. Cette barre devient rouge quand la mémoire est pleine, et il faudra supprimer quelques photos pour continuer de prendre des photos. Pour supprimer une photo affichée en *Thumbnail Mode,* appuyer sur le bouton **'B'**. Si vous voulez sauvegarder certaines photos avant de les supprimer pour faire de la place, utilisez le *PC Link* (Câble PC) pour transférer des photos à votre ordinateur.
UNE FOIS QU'UNE PHOTO EST SUPPRIMÉE DU WORMCAM, IL NE POURRA PLUS ÊTRE RÉCUPÉRÉE.

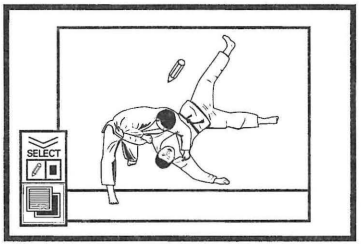


Fig. 8

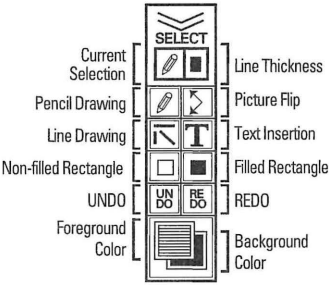


Fig. 9

EDITOR

Édition d'images *(Fig. 8)*

Une fois que vous avez pris une photo (avec le *Right Shoulder Button*), elle est gardée et affichée. Toujours en *Thumbnail Mode*, appuyer le *Directional Pad* vers le haut ou vers le bas pour choisir *Editor*. ***Appuyer le bouton 'A' pour valider votre choix. (Veiller à ne pas appuyer sur le bouton 'B,' car ceci supprimera votre photo.) La photo paraît en plein écran avec les outils de l'Editor.***

Undo/Redo (Défaire/Refaire) *(Fig. 9)*

Appuyer sur **UNDO** pour défaire vos dernières actions. Appuyer **REDO** pour les faire revenir. Vous pouvez également utiliser le *Left Shoulder Button* et *Right Shoulder Button* pour défaire et refaire des actions, ce qui est plus facile.

Foreground Color / Background Color (Couleur du Premier Plan/Couleur d'Arrière Plan) *(Fig. 9)*

Les deux carrées en couleur en bas du *Tool Selection Box* (boîte a outils) sont les *Foreground* et *Background Colors*, représentés par les boutons **'A'** et **'B.'** Pour choisir d'autres couleurs, appuyer le bouton **SELECT** du GBA pour activer le *Tool Selection Box*, puis utilisez le *Directional Pad* pour choisir la couleur que vous voulez change. Appuyer sur le bouton **'A'** pour faire afficher une gamme de couleurs. Avec le *Directional Pad* choisir une nouvelle couleur et appuyer sur le bouton **'A.'** Le carrée change de couleur. Le Editor va maintenant utiliser cette nouvelle couleur pour dessiner ou insérer du texte.

Tool Selection Box *(Fig. 9)*
Par défaut, quand vous ouvrez le *Editor*, l'outil choisi est le *Pencil Tool* (crayon), qui parait sur votre image. En bas à gauche se trouve le *Tool Selection Box*, en position de retrait. Appuyer sur le bouton **SELECT** pour ouvrir le *Tool Selection Box*. Le *Directional Pad* vous permet de parcourir les outils du *Tool Selection Box*. Pour valider le choix d'un outil, appuyer sur le bouton **'A'**. Vous pouvez utiliser les boutons **'A'** (couleur du premier plan) ou **'B'** (couleur de l'arrière plan), et le *Directional Pad* pour dessiner des lignes ou des rectangles sur vos photos, ou pour ajouter du texte. L'outil active se trouve en haut à gauche du *Tool Selection Box.*

Line Thickness Selection (Épaisseur de Traits) *(Fig. 9)*
Utilisez le *Directional Pad* puis le bouton **'A'** pour choisir le *Line Thickness Tool*. Ensuite, utilisez le *Directional Pad* pour choisir la nouvelle épaisseur de traits, puis appuyer sur le bouton **'A'** pour valider votre choix. L'épaisseur de traits influence tous les dessins sauf le rectangle rempli.

Pencil Drawing (Dessins à Crayon) *(Fig. 9)*
Appuyez le bouton **'A'** ou **'B'** pendant que vous bougez le crayon dans tous les sens, même deux à la fois, avec le *Directional Pad*. Le bouton **'A'** donnera la couleur du premier plan, et le bouton **'B'** donnera la couleur de l'arrière plan.

Line Drawing (Faire des Lignes Droites) *(Fig. 9)*
Appuyez sur le bouton **'A'** ou **'B'** pour établir le début de votre ligne droite. Tout en gardant ce bouton appuyé, bouger le pointeur avec le *Directional Pad*, puis lâcher le bouton **'A'** ou **'B'** pour établir la fin de votre ligne droite.

Picture Flip (Renverser l'Image) *(Fig. 9)*
Renverse l'image en sens verticale.

Text Insertion (Insérer du Texte) *(Fig. 9)*
Avec le *Directional Pad* choisi l'icône (**T**). Votre texte aura une ombre portée, dont la couleur sera automatiquement celle du *Background Color*.

1. Bougez le pointeur avec le *Directional Pad* pour établir le début de votre texte.
2. Appuyez sur le bouton **'A'** ou **'B'** et la lettre **A** paraîtra.
3. Utilisez le *Directional Pad* **UP** ou **DOWN** (vers le haut ou vers le bas) pour changer la lettre **A** en la lettre ou symbole de votre choix. Ensuite, utilisez le *Directional Pad* **RIGHT** (droite) pour passer à la prochaine lettre de votre texte, et ainsi de suite. Il y a un caractère 'espace' entre la **Z** et le chiffre **0**, ce qui permet de faire une

espace entre des mots. Votre texte paraîtra d'abord en lettres blanches, avec une ombre portée noire. Appuyer le bouton **'A'** ou **'B'** pour signaler que votre texte est complet, et les lettres changeront en couleur de premier plan avec une ombre portée de la couleur de l'arrière plan. Vous ne pouvez plus changer votre texte.

4. Le texte précédent apparaît quand vous appuyer le bouton **'A'** ou **'B'** pour démarrer un nouveau texte. Utilisez le *Directional Pad* **LEFT** (gauche) pour éventuellement effacer ce texte. Vous pouvez utiliser les boutons **UNDO/ REDO** dans le *Tool Selection Box* pour défaire ou refaire des lettres, ou les *Left Shoulder Button* et *Right Shoulder Button*, ce qui est plus facile.

Non-filled Rectangles (Rectangles Vides) *(Fig.9)*
Une fois que vous avez choisi l'outil *Non-Filled Rectangle*, avec le *Directional Pad* placez le pointeur en croix a l'endroit où vous voulez commencer votre rectangle. Gardez appuyé le bouton **'A'** ou **'B'** (suivant la couleur désirée), puis bougez le pointeur en croix avec le *Directional Pad*. Le rectangle se termine quand vous lâchez le bouton **'A'** ou **'B'**.

Filled Rectangles (Rectangles Pleins) *(Fig. 9)*
Fonctionne de la même manière que l'outil *Non-filled Rectangles*, sauf que les rectangles sont remplis de la couleur choisie.

Exiting Editor (Sortir de l'Édition d'images) *(Fig. 10)*
Appuyer sur le bouton **START** pour retourner au *Thumbnail Mode*. Un simple menu paraît avec quatre options.

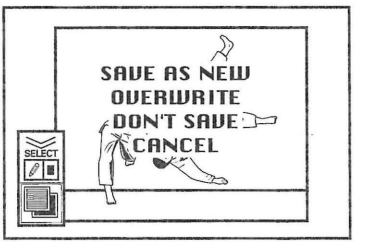


Fig. 10

'Save As New' *(Sauvegarder Comme Nouvelle image)* garde l'image avec les dessins ou textes comme une nouvelle image, tout en gardant l'image d'origine sans les changements.
'Overwrite' *(Remplacer)* garde l'image avec les changements, sans garder l'image d'origine.
'Don't Save' *(Ne Pas Garder)* garde l'image d'origine, sans garder les changements.
'Cancel' *(Annuler)* pour retourner au mode *Editor*.
Cliquez sur le bouton 'A' pour valider votre choix.

SLIDE SHOW

Faire un Diaporama *(Fig. 7)*

Sélectionnez *Slide Show* dans le menu en *Thumbnail Mode* pour parcourir automatiquement les photos en mémoire. Utilisez les boutons **LEFT** et **RIGHT** du *Directional Pad* pour augmenter ou diminuer l'intervalle entre les photos, qui passe de 10 à 60 secondes. Appuyer **START** pour retourner au *Thumbnail Mode*.

SPYCAM

Prendre des Photos à des Intervalles Déterminés *(Fig. 7)*

Le *SpyCam* vous permet de prendre des photos automatiquement, à des intervalles déterminés, sans surveillance. Sélectionnez *SpyCam* dans le menu de *Thumbnail Mode*. L'intervalle par défaut est 1 minute, et il démarre immédiatement. Pour augmenter ou diminuer cet intervalle, appuyer le bouton **SELECT** pour ouvrir le menu du *SpyCam*, puis les boutons **LEFT** ou **RIGHT** du *Directional Pad*. Une fois que vous avez choisi l'intervalle désiré, appuyer encore le bouton **SELECT**.

Motion Detector (Détecteur de Mouvement) *(Fig. 11)*
Dans le mode *SpyCam*, appuyer le bouton **SELECT** du GBA pour ouvrir un menu. Sélectionnez *Motion Detector*, et utilisez le *Directional Pad* pour activer ou déactiver cette fonction. Appuyer le bouton **SELECT** pour sortir du menu. Par défaut, le *Motion Detector* est déactivé, qui veut dire que le WormCam continuera de prendre des photos a l'intervalle choisi, jusqu'à l'épuisement de la mémoire. Quand le *Motion Detector* est activé, le WormCam gardera de nouvelles images uniquement s'il détecte un changement suffisamment important entre une nouvelle image et l'image précédente.

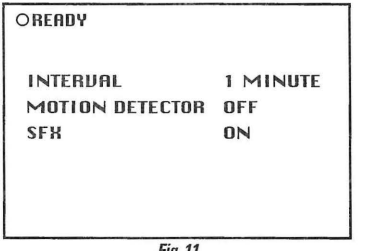


Fig. 11

SFX (Sound Effects) (Effets Sonores) *(Fig. 11)*
Dans le mode *SpyCam*, appuyer le bouton **SELECT** du GBA pour ouvrir un menu. Avec le *Directional Pad* sélectionnez SFX, puis activez ou déactivez le bruit de déclenchement fait à chaque fois qu'une photo est prise.

Sortir du SpyCam *(Fig. 11)*
Appuyez le bouton **START** pour retourner au *Thumbnail Mode*.

Veuillez noter:

- *SpyCam* prendra des photos jusqu'à l'épuisement de la mémoire. Ensuite, il sortira automatiquement du mode *SpyCam* et affichera le *Thumbnail Mode*. Le *Memory Bar Indicator* (indicateur de mémoire) affichera rouge complet, et il sera impossible de prendre encore de photos. Vous pouvez effacer quelques photos avec *Erase,* - ou toutes les photos avec *Erase All* - pour continuer à prendre des photos.
- Avec le *Motion Detector* activé, le WormCam gardera seulement les photos qui présentent un changement suffisamment important d'une photo à l'autre. Ceci conservera de la mémoire. Des changements de luminosité ou des reflets qui changent peuvent suffire.
- Le nombre de photos que le WormCam pourra sauvegarder peut varier, suivant le contenu de chaque photo. Normalement, entre 16 et 22 photos tiendront à la fois.

LIGHTING (Exposition)

Réglages pour la luminosité *(Fig. 12)*

Choisir *Lighting* dans le *Thumbnail Mode*. Il y a quatre réglages: *Bright, Normal, Dim* et *Low Light*. Utilisez le *Directional Pad* pour choisir, puis appuyer le bouton **'A'** pour valider votre choix. Automatiquement le *Thumbnail Mode* s'affiche et vous pouvez prendre des photos.

Bright (lumière forte) sert surtout dehors. Puisque le WormCam et très sensible a la lumière, il est muni d'un *Bright Sun Filter* (filtre anti-soleil), un petit bouchon en plastique gris qui se trouve dans l'emballage, qu'on pourra mettre sur l'objectif si les photos paraissent délavées.

Normal servira pour la plupart des photos.

Dim (lumière basse) servira dedans ou dehors quand il y a peu de luminosité.

Low Light (lumière très basse) sert quand il y a très peu de lumière.

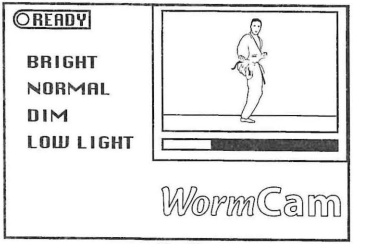


Fig. 12

Avertissement: *Les éclairages fluorescents (comme dans les bureaux) ont tendance à produire des photos un peu vertes.* Expérimentez avec le WormCam pour trouver les réglages de luminosité qui vous sont les mieux adaptés.

SYSTÉME REQUIS

- Windows 95 ou plus récent
- Espace disque libre: 3 Mo.
- Porte série libre (DB9)
- Direct-X 7.0 ou plus récent
- Un lecteur CD-ROM

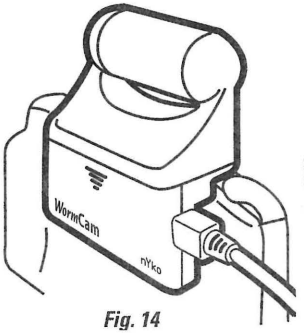


Fig. 14

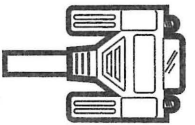


Fig. 15

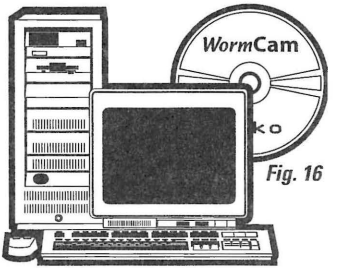


Fig. 16

PC LINK
CONNECTER À VOTRE ORDINATEUR

Transférer vos Photos à Votre Ordinateur *(Fig. 13)*

Pour Installer le Logiciel 'WormCam PC Link'
Insérer le CD fourni avec WormCam dans le lecteur de CD de votre ordinateur. S'il démarre automatiquement, suivez les instructions pour installer le logiciel. S'il ne démarre pas automatiquement, naviguez le CD et double-cliquez le fichier *'Setup.exe,'* puis suivez les instructions pour installer le logiciel.

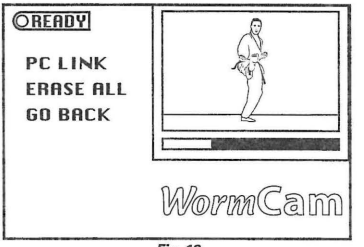


Fig. 13

Pour Désinstaller le Logiciel 'WormCam PC Link'
Dans le *Control Panel* (panneau de contrôle) de Windows, cliquez **ADD/REMOVE** programs, sélectionnez *'WormCam PC Link'* et double-cliquez.

Connecter l'Appareil WormCam à Votre Ordinateur
Veillez à ce que le câble *PC Link* est bien branché au WormCam et à la porte série de votre ordinateur. Veillez à ce que le câble ne se débranche pas pendant le transfert d'images.

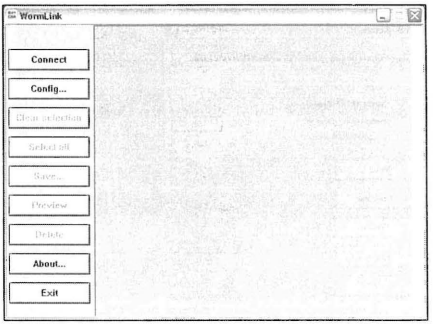


Fig. 17

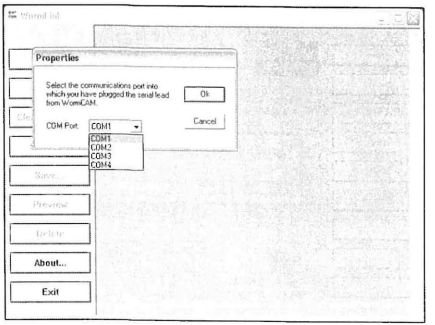


Fig. 18

Préparation du WormCam pour le Transfert D'images

Avertissement: Avant de connecter votre WormCam à votre ordinateur, veillez à ce que les piles sèches du GBA soient bonnes. Ceci est très important. Si les piles sèches se vident complètement pendant une opération, if faudra re-démarrer le GBA et votre ordinateur.

1. Sur votre GBA, dans le *Thumbnail Mode (Fig. 7)*, sélectionnez *PC Link*, puis appuyer sur le bouton **'A'**. La fenêtre *PC Link* s'ouvre.
2. Sur votre ordinateur, cliquez **START** (Démarrage), **PROGRAMS** (Programmes), NYKO puis WORMCAM pour démarrer votre logiciel *WormLink*. Il ne faut pas encore cliquer le bouton **CONNECT**.
3. Sur le GBA, utilisez le *Directional Pad* pour choisir **OPTIONS**, puis appuyez sur le bouton **'A'**. L'option *PC Link* sera sélectionné. Appuyer sur le bouton **'A'**, et le WormCam est prêt à communiquer avec votre ordinateur.
4. Sur votre ordinateur, cliquez maintenant sur **CONNECT**.

Le COM Port (Porte de Communication) *(Fig. 18)*

Si le logiciel indique que le COM port 1 n'est pas libre, il faudra soit choisir une autre COM port en cliguant **CONFIG**, ou arrêter le programme qui est en train de l'utiliser.

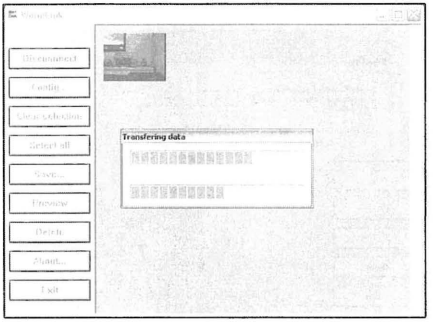


Fig. 19

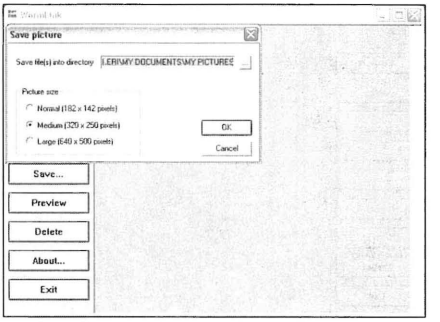


Fig. 20

Transfert d'Images *(Fig. 19)*

Dés que le WormCam communique avec votre ordinateur, la fenêtre *Transferring Data* s'ouvre, et les photos en miniature s'affichent les unes après les autres sur l'écran. Une fois que toutes les photos sont transférées, vous pouvez voir une image en grand, soit en la double-cliquant, soit en cliquant sur le bouton **PREVIEW**.

Vous pouvez effacer des photos ou les sauvegarder au répertoire de votre choix. Chaque photo ainsi gardée devient un fichier avec un nom composé de la date et un chiffre unique donné par le logiciel du WormCam.
Par example: *WormCam 25-08-2002 244831 00.bmp.*

Quand vous sauvegardez des images, vous avez l'option de trois tailles différentes: 182 x 142 pixels, 320 x 250 pixels ou 640 x 500 pixels, que vous trouverez dans la fenêtre **SAVE**. Sélectionnez une ou plusieurs photos, puis cliquez sur SAVE. Pour sauvegarder toutes les photos, cliquez sur **SAVE ALL**.

Effacer des Images

Pour effacer des images, sélectionnez-les, puis cliquez sur **DELETE**. Pour effacer toutes les photos, cliquez sur **DELETE ALL**.

Terminer les opérations PC Link

Cliquez sur **DISCONNECT** (déconnectez) ou **EXIT** (sortir), puis déconnectez le câble.

CHANGER LA PILE AU LITHIUM

La pile au lithium (pile de sauvegarde) a une vie d'environ un an *(Fig. 21)*. Elle a besoin d'être remplacée quand le WormCam ne sauvegarde plus vos images après avoir été éteint. Glissez le couvercle de pile et remplacez-la seulement avec le même type — CR1616. Veiller à transférer des images que vous voulez garder à votre ordinateur avant de changer la pile, car toute image en mémoire sera perdue des que vous enlevez la pile usée.

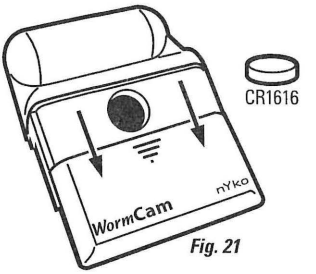


Fig. 21

ATTENTION

- Ne pas exposez votre WormCam au rayons de soleil pendant de longues périodes. Ceci pourra endommager votre WormCam.
- Ne pas exposez votre WormCam aux choques.
- Évitez tout contact avec l'eau.
- S'il faut nettoyer l'objectif, utilisez un chiffon sec en coton, sans produit.
- Il est possible que des ondes de radio ou des champs magnétiques fortes pourront empêcher le bon fonctionnement de votre WormCam. Éteignez-le et essayez-le ailleurs.
- Ne jamais essayer d'ouvrir votre WormCam. Ceci endommagera l'appareil.
- Ne pas forcer la rotation de la tête du WormCam au dela de 180 degrés.

Support Technique et Mises a Jours Gratuits de Logiciel

Visitez notre site *www.nyko.com*

Garantie Limitée des Produits NYKO

Ce produit NYKO est garanti à l'acheteur d'origine pendant une période de quatre-vingt dix jours (90) depuis la date d'achat, dans des conditions d'utilisation normales. Si un défaut couvert par cette garantie se produisait, NYKO remplacerait ou réparerait le produit ou sa pièce défectueuse, sans frais, à son option. La garantie ne s'applique pas aux défauts résultant de modifications de ce produit, ou une utilisation abusive. Ce produit peut être rapporté au point d'achat, accompagné du reçu, ou être expédié à: NYKO Technologies, Inc. P.O. Box 46697, Los Angeles, CA 90046, port payé. Veuillez prévoir 3-4 semaines avant le retour.

Votre Catalogue d'Images de Numérique

Image 1: _____

Image 2: _____

Image 3: _____

Image 4: _____

Image 5: _____

Image 6: _____

Image 7: _____

Image 8: _____

Image 9: _____

Image 10: _____

Image 11: _____

Image 12: _____

Image 13: _____

Image 14: _____

Image 15: _____

Image 16: _____

Image 17: _____

Image 18: _____

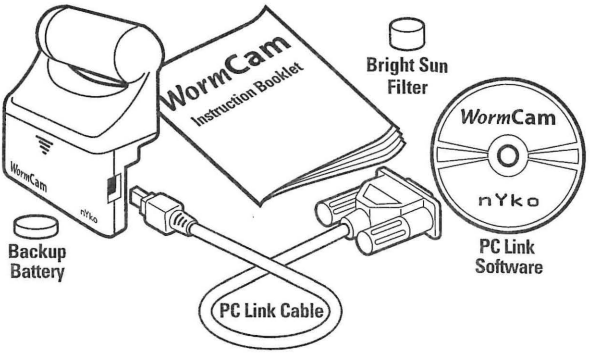
Image 19: _____

Image 20: _____

WormCam™

ESTA CAJA CONTIENE LO SIGUIENTE:

AVISO: Algunos artículos pueden constituir un peligro de asfixia para niños de 6 años de edad o menores



RESEÑA

NYKO WormCam™ es un accesorio portátil que convierte su Game Boy Advance (GBA) en una cámara digital en colores. Con WormCam puede tomar hasta 20 fotografías, editarlas y cargarlas a su PC. WormCam puede tomar fotografías automáticamente y sin supervisión. Es fácil de usar y no requiere pilas adicionales para su funcionamiento, ya que obtiene energía de GBA. También tiene un pila tipo 'botón' para mantener las fotografías en memoria mientras está desconectada del GBA.

CARACTERÍSTICAS

- Almacena hasta 20 hermosas fotografías en colores
- Guarda y elimina fotografías fácilmente
- La pila de respaldo guarda las fotografías cuando WormCam está desconectada de GBA

- Cargue y guarde las fotografías en su PC
- Con el *Editor* incorporado, puede dibujar o escribir en colores sobre las fotografías
- La función *SpyCam* permite que WormCam tome fotografías automáticamente, a la hora programada y sin supervisión

ENSAMBLE

1. Monte WormCam a GBA insertando cuidadosamente la saliente de guía grande **A** dentro de la ranura del cartucho de juego **A**. Simultáneamente, alinee el puerto de conexión **B** con la ranura del puerto de conexión **B.** *(Fig. 1)*
2. Encienda GBA pulsando el botón de **ON/OFF** (Encendido/Apagado). *(Fig. 2)*
3. WormCam lanzará automáticamente el menú principal en *Thumbnail Mode* (Modo de Miniatura). *(Fig. 7)*

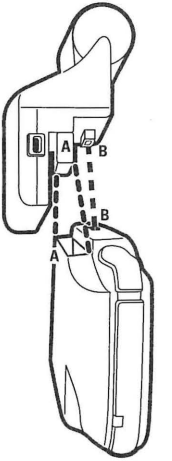


Fig. 1

FUNCIONAMIENTO CON LOS CONTROLES DE GBA

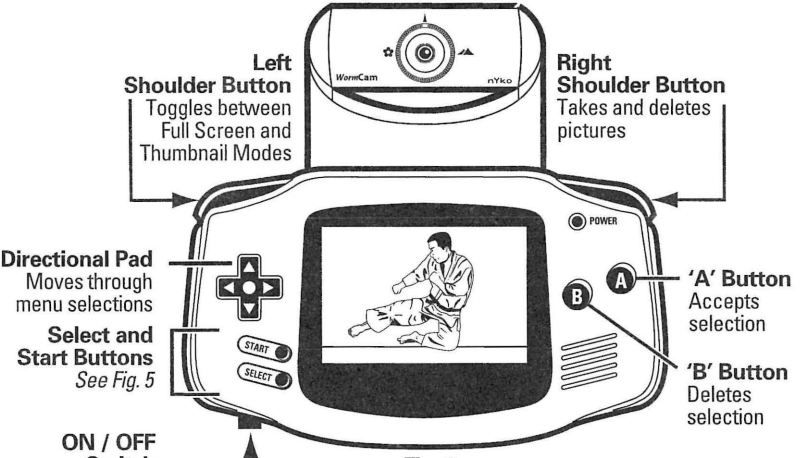


Fig. 2

Directional Pad (Tecla Direccional) *(Fig. 2 y 3)*

- Mueva la Tecla Direccional hacia arriba o abajo para elegir las opciones de menú mientras está en Modo de Miniatura *(Fig. 7)*. La Tecla Direccional también ajusta las herramientas y configuraciones en *SpyCam* y *Editor*.
- Mueva la Tecla Direccional hacia la izquierda o derecha para desplazar las fotografías, tanto si las está viendo en modo de Pantalla completa *(Full Screen Mode)* o Miniatura. La Tecla Direccional también ajusta las herramientas y configuraciones en *SpyCam*, *Slide Show* (Muestra de Diapositivas) y *Editor*.

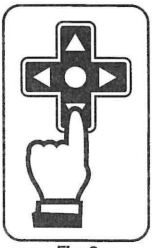


Fig. 3

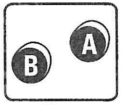


Fig. 4

Botones 'A' y 'B' *(Fig. 4)*

- Pulsar el botón **'A' ACEPTARÁ** la selección del menú resaltada con la Tecla Direccional.
- Pulsar el botón **'B' ELIMINARÁ** la fotografía que está en pantalla, solamente en Modo de Miniatura.

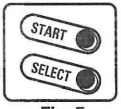


Fig. 5

Botones Select y Start *(Fig. 4)*

El botón **SELECT** (Seleccionar) alterna las opciones seleccionables en *SpyCam* y *Slide Show*, y abre el Cuadro de selección de herramientas en *Editor*.

El botón **START** (Iniciar) permite salir de *SpyCam*, *Slide Show* y *Editor*.

Enfoque (Distancia del Tema a Fotografiar) *(Fig. 6)*

Mire la lente de WormCam. Hay tres iconos a su alrededor. El icono de la **FLOR** es la distancia para **PRIMEROS PLANOS** (de 1 a 3 pies o de 30 cm a 1 metro aproximadamente), el icono de la **MONTAÑA** es el enfoque para **LARGA DISTANCIA** (de 13 pies o 4 metros a infinito). El **TRIÁNGULO** arriba es para distancias **INTERMEDIAS**. Este es el mejor enfoque para la mayoría de las fotografías. ***Tenga cuidado al ajustar el enfoque de la lente y no fuerce la lente más allá de los iconos, ya que podría dañar a WormCam.*** Experimente con el enfoque para obtener fotografías de la más alta calidad.

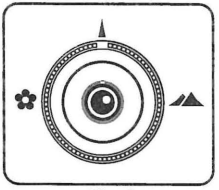


Fig. 6

TOMA DE FOTOGRAFÍAS

- Para tomar una fotografía pulse el Botón en el borde derecho. Aparecerá en la pantalla de GBA. Si se mantiene pulsado el botón se tomará una fotografía después de otra y funcionará más rápidamente en Modo de miniatura. Esto es útil cuando se trata de obtener la composición y exposición correctas. (Consulte la página 10

para más información acerca de ajustes de iluminación.) Cuando se suelta el Botón en el borde derecho se guardará la última fotografía. Se pueden tomar fotografías en los modos de miniatura y de pantalla completa. Demora más tomar una fotografía en Modo de Miniatura que en pantalla completa porque WormCam procesa las fotografías en miniatura y en pantalla completa al mismo tiempo.

- El Botón en el borde izquierdo permite alternar entre las modos de miniatura y de pantalla completa.

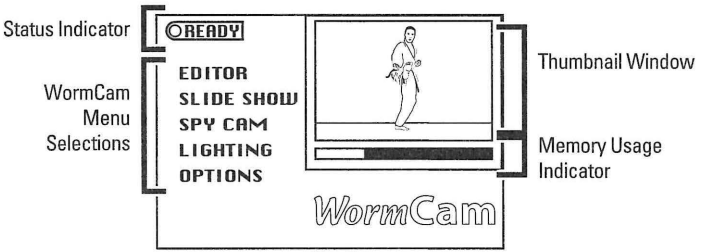


Fig. 7

OPCIONES DE MENÚ EN MODO DE MINIATURA

Status Indicator (Indicador de Estado) *(Fig. 7)*
En la esquina izquierda superior de la pantalla está el Indicador de estado. El Indicador de estado informa si WormCam está (● **Ready** (Lista) – permanece VERDE) o (● **Busy** (Ocupada) – se enciende y apaga en color ROJO) o (● **Saving** (Guardando) – se enciende y apaga en color NARANJA), según lo que se haya intentado hacer con WormCam. El indicador se enciende y apaga en (● **Busy**) al avanzar de fotografía en fotografía. Cuando muestre (● **Busy**) o (● **Saving**) WormCam ignorará las acciones indicadas por los botones.

Thumbnail Window (Ventana de Miniatura) *(Fig. 7)*
En esta ventana se ve una representación en miniatura de la fotografía actual. Es más rápido ver las fotografías en Modo de Miniatura que en modo de pantalla completa.

Memory Usage Indicator (Indicador de Uso de Memoria) *(Fig. 7)*
En Modo de Miniatura, si no se tomaron fotografías, se verá el mensaje 'No Saved Pictures', (No hay fotografías guardadas). Cuando se toman fotografías, la barra verde se agrandará. Cuando esté por llenarse la capacidad de memoria, la barra se tornará roja. Cuando la barra esté completamente roja, no se podrán tomar más fotografías a

menos que se elimine alguna. Para eliminar fotografías, pulse el botón **'B'** en Modo de Miniatura. La fotografía que esté viendo será eliminada. Si desea guardar cualquier fotografía antes de eliminarla, use *PC Link* (Enlace Para PC) y cárguela al PC antes de eliminarla. ***UNA VEZ QUE SE ELIMINA UNA FOTOGRAFIA NO PODRÁ RECUPERARSE.***

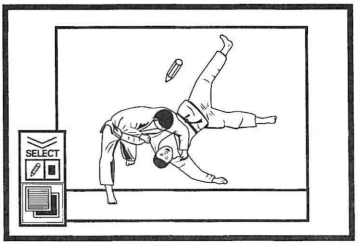


Fig. 8

Tool Selection Box

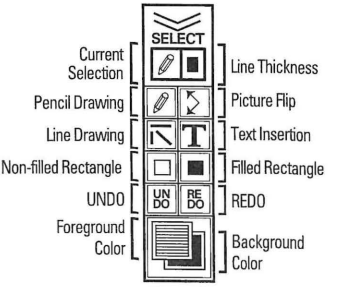


Fig. 9

EDITOR

Edición de Fotografías Guardadas *(Fig. 8)*

Una vez que se haya tomado una fotografía (con el Botón del borde derecho), se guardará y mostrará automáticamente en pantalla. En Modo de Miniatura, use la flecha hacia arriba y hacia debajo de la Tecla Direccional para resaltar al *Editor*. Luego pulse el botón **'A'** para entrar a la ventana del *Editor*. ***La fotografía actual se cargará en tamaño completo. En Modo de Miniatura, evite pulsar el botón 'B', dado que eliminará la fotografía mostrada en pantalla.***

Undo/Redo (Deshacer/Rehacer) *(Fig. 9)*
Si se elige **UNDO** se eliminarán los últimos cambios. **REDO** recuperará los cambios eliminados. Para eliminar o recuperar cambios también se pueden usar los botones del borde derecho e izquierdo.

Foreground Color/Background Color (Color de Primer Plano/Color de Fondo) *(Fig. 9)*
Las dos casillas de colores al fondo del Cuadro de selección de herramientas son los colores de primer plano y de fondo representados por los botones **'A'** y **'B'**. Para cambiar los colores, pulse el botón **SELECT**. Se activará el

Cuadro de selección de herramientas. Luego use la Tecla Direccional para resaltar el color que desea. Pulse el botón **'A'** para ver una barra de colores. Con la Tecla Direccional mueva el cursor hacia el color deseado y pulse nuevamente el botón **'A'**. La casilla adoptará el color seleccionado. *El Editor* usará ese color para dibujar cuando pulse o mantenga pulsado el botón **'A'** o **'B'** que represente ese color. Las casillas de color también indican el color que se usará para el texto que se escriba en la fotografía.

Tool Selection Box (Cuadro de Selección de Herramientas) *(Fig. 9)*
El modo predeterminado en la ventana *Editor* es la Herramienta lápiz, que aparece encima de la fotografía. En la esquina inferior izquierda de la ventana está el Cuadro de Selección de Herramientas. Pulse el botón **SELECT** para activar el Cuadro de Selección de Herramientas. La Herramienta Seleccionada se iluminará intermitentemente. La Tecla Direccional permite desplazarse dentro del Cuadro de Selección de Herramientas. Para Seleccionar una Herramienta, pulse el botón **'A'**. La Herramienta lápiz se convertirá en la Herramienta Seleccionada. Puede usar el botón **'A'** (Color de primer plano) o el botón **'B'** (Color de fondo) y la Tecla Direccional para trazar líneas o rectángulos en las fotografías, o para agregar texto. Use el Cuadro de Selección de Herramientas para cambiar los colores y el Grosor de las Lneas. La Herramienta Seleccionada aparece en el rincón superior izquierdo del Cuadro de Selección de Herramientas.

Line Thickness (Selección de Grosor de Línea) *(Fig. 9)*
Para cambiar el grosor de la línea, use la Tecla Direccional y vaya al icono de *Line Thickness*. Pulse el botón **'A'** y, en cualquier dirección, incluso dos inmediatamente, con la Tecla Direccional, seleccione el Grosor de Línea deseada. Vuelva a pulsar el botón **'A'** para aceptar la selección. Cualquier cambio al Grosor de Línea afectará el trazado de líneas, los dibujos con el lápiz y los rectángulos sin rellenar.

Pencil Drawing (Dibujo con Lápiz) *(Fig. 9)*
Después de haber seleccionado el grosor de línea y los colores de primer plano y de fondo, mantenga pulsado el botón **'A'** o **'B'** y mueva el lápiz con la Tecla Direccional. El botón **'A'** dará el color de primer plano y el botón **'B'** dará el color de fondo.

Line Drawing (Trazado de Líneas) *(Fig. 9)*
Una vez definido el Grosor de Línea, elija *Line Drawing* en el Cuadro de Selección de Herramientas. El cursor ahora tendrá el aspecto de una retícula. Verifique que el color que desea usar esté activado y coloque el cursor en el

lugar donde desee comenzar la línea. Para marcar el punto inicial de la línea, pulse el botón **'A'** y manténgalo pulsado. Mueva la Tecla Direccional para determinar el punto final de la línea, y suelte el botón **'A'**. (Use el botón **'B'** para dibujar líneas con el color de fondo.)

Picture Flip (Volcado de Fotografía) *(Fig. 9)*
Voltea las fotografías en dirección vertical (paradas).

Text Insertion (Inserción de Texto) *(Fig. 9)*
Use la Tecla Direccional para resaltar el icono de Inserción de Texto (T). Todo el texto tendrá una sombra del color determinado por el color de fondo.

1. Pulse el botón **'A'** o **'B'** y aparecerá la letra **A**.
2. Con la Tecla Direccional suba o baje el cursor para cambiar la letra **A** por la letra o símbolo que desee. Después, oprima el lado derecho de la Tecla Direccional para elegir la letra siguiente, y así sucesivamente. El nuevo texto aparecerá con letras blancas y sombra negra hasta que complete la palabra o línea de texto y pulse el botón **'A'** o **'B'**. En ese momento, el texto y la sombra adquirirán los colores de primer plano y de fondo elegidos previamente y no podrán editarse. Use colores que contrasten bien con la fotografía. Advierta que entre la letra **Z** y el número **Ø** está el carácter correspondiente a espacio. Esto permite escribir una frase o nombres y apellidos en la misma línea de texto.
3. Cuando pulse el botón **'A'** para iniciar una nueva línea de texto, primero aparecerá toda la línea anterior. Use el lado izquierdo de la Tecla Direccional para eliminar la línea de texto, si así lo desea. Puede deshacer y rehacer la línea con los botones **UNDO** y **REDO** del Cuadro de Selección de Herramientas, o con los botones izquierdo y derecho en el borde.

Non-filled Rectangle (Rectángulo sin Rellenar) *(Fig. 9)*
Una vez elegida la herramienta Rectángulo sin Rellenar, coloque el cursor (retícula) en el lugar donde desee colocar una de las esquinas del rectángulo. Según el color que desee usar, mantenga pulsado el botón **'A'** o **'B'** y mueva el cursor con la Tecla Direccional. El rectángulo se ajustará hasta que suelte el botón **'A'** o **'B'**.

Filled Rectangle (Rectángulo Rellenado) *(Fig. 9)*
Funciona de forma similar al Rectángulo sin Rellenar, salvo que el rectángulo se llenará automáticamente con el color elegido (botón **'A'** o **'B'**). La herramienta de Grosor de línea no afecta los rectángulos rellenos.

Cómo Salir del Editor *(Fig. 10)*
Pulse el botón **START** para salir del *Editor* y volver al Modo de Miniatura. Aparecerá un sencillo menú desplegable con varias opciones.
'Save as New' (Guardar Como Nueva) preserva la fotografía original sin editar y, simultáneamente, crea una nueva fotografía con el dibujo o texto agregado.
'Overwrite' (SobreScribir) reemplaza la fotografía original con la fotografía modificada.
'Don't Save' (No Guardar) elimina los cambios pero guarda la fotografía original.
'Cancel' (Cancelar) permanece en el modo de *Editor*.
Pulse el botón 'A' para aceptar su selección.

Fig. 10

SLIDE SHOW (Muestra de Diapositivas)

Vista previa de fotografías tomadas *(Fig. 7)*

Esta opción del menú del Modo de Miniatura, muestra cada una de las fotografías guardadas en secuencia. Use el lado **DERECHO** o **IZQUIERDO** de la Tecla Direccional para **AUMENTAR** o **DISMINUIR** el tiempo que se mostrará cada fotografía, de 10 a 60 segundos. Pulse **START** para volver al Modo de Miniatura.

SPYCAM

Toma fotografías en intervalos de tiempo *(Fig. 7)*

SpyCam permite que WormCam tome secuencias de fotografías en intervalos de tiempo determinados, de forma automática y sin supervisión. Desde el Modo de Miniatura vaya al menú de *SpyCam*. El cronómetro está configurado de forma predeterminada en 1 minuto y comenzará la cuenta regresiva tan pronto como entre en el menú de *SpyCam*. Ese es el intervalo de espera de *SpyCam* entre fotografías. Para aumentar o disminuir el intervalo entre fotografías, pulse el botón **SELECT** de GBA. Se abrirá el menú de *SpyCam*. Luego pulse el lado izquierdo o derecho de la Tecla Direccional. Una vez elegido el intervalo deseado vuelva a pulsar el botón **SELECT** para guardar los cambios y salir del menú.

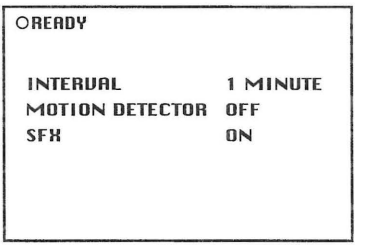


Fig. 11

Motion Detector (Detector de Movimiento) *(Fig. 11)*
Pulse el botón **SELECT** de GBA para abrir el mode de *SpyCam*. Después, con la Tecla Direccional elija la opción Motion Detector. Use el lado izquierdo o derecho de la Tecla Direccional para alternar entre **ON/OFF** (Activado/Desactivado) y luego el botón **SELECT** de GBA para salir del menú. La configuración predeterminada de *Motion Detector* es **OFF** (Desactivado), lo cual significa que WormCam continuará tomando fotografías en el intervalo seleccionado hasta que se termine la memoria o hasta que salga de este modo. Con *Motion Detector* activado (**ON**) *SpyCam* tomará fotografías pero sólo guardará las que muestren un cambio importante respecto de la última fotografía guardada. Esto ayuda a ahorrar memoria, ya que no todas las fotografías se guardan automáticamente.

SFX (Efectos Sonoros) *(Fig. 11)*
Pulse el botón **SELECT** de GBA para abrir el mode de *SpyCam*. Para seleccionar y alternar la activación o desactivación (**ON/OFF**) de esta función use la Tecla Direccional. Esto permite activar o desactivar el sonido del obturador cada vez que se tome una fotografía. Para salir del menú, vuelva a pulsar el botón **SELECT**.

Cómo Salir de SpyCam *(Fig. 11)*
Pulse el botón **START** para volver al Modo de Miniatura.
Nota:

- *SpyCam* tomará fotografías hasta que se termine la memoria. Luego saldrá del menú de *SpyCam* y mostrará el Modo de Miniatura. La barra indicadora de memoria estará en color ROJO y no se podrán tomar más fotografías hasta que se borren todas las fotografías (**Erase All**) o alguna fotografía.
- *SpyCam* puede configurarse para que tome y guarde fotografías solamente si se advierten cambios de una fotografía a la otra. Esto ahorrará memoria en caso que *Motion Detector* esté activado.
- La cantidad de fotografías que WormCam puede almacenar depende de cuánto puede comprimirse cada fotografía. Esa cantidad varía entre 16 y 22 fotografías.
- Típicamente, *SpyCam* tomará y guardará una fotografía cuando advierta cambios importantes con la fotografía anterior. Los cambios de iluminación o reflejos pueden determinar tal cambio.

ILUMINACIÓN

Cambio de valores de iluminación según el entorno *(Fig. 12)*

Para ajustar la sensibilidad a la luz de WormCam, elija el menú Lighting (Iluminación) desde el Modo de Miniatura. Es conveniente experimentar un poco para encontrar los valores correctos para las condiciones de iluminación. Hay cuatro opciones: *Bright* (Brillante), *Normal*, *Dim* (Opaca) y *Low Light* (Poca luz). Para seleccionar una de las opciones, use la Tecla Direccional, y luego pulse el botón **'A'** para aceptar la selección. Con esto se regresa al Modo de Miniatura y puede comenzar a tomar fotografías.

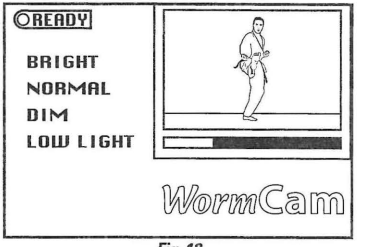


Fig. 12

Bright (Brillante) puede usarse al aire libre o en interiores muy iluminados. Para usar WormCam bajo la luz directa del sol, tal vez necesite colocar el filtro para sol brillante (la tapa de plástico gris incluida con WormCam) sobre la lente para evitar que las fotografías salgan lavadas.

Normal (Modo Predeterminado) puede usarse en interiores o exteriores bajo condiciones normales de iluminación, escenas bien iluminadas, etc.

Dim (Opaca) es para iluminación en interiores. Si esta configuración produce fotografías demasiado brillantes, intente la configuración Normal.

Low Light (Poca Luz) es para condiciones muy bajas de la iluminación.

Nota: *Los mejores resultados en cuanto color y contraste se obtendrán cuando se tomen fotografías con luz natural normal o con iluminación incandescente. Las luces fluorescentes (en oficinas) tienden a producir fotografías donde la calidad del color y contraste disminuye considerablemente.* Experimente con las diversas configuraciones de iluminación y el filtro para sol brillante para las diferentes condiciones de iluminación y familiarizarse con las posibilidades fotográficas de WormCam.

REQUISITOS DEL SISTEMA

- Windows 95 o superior con el mínimo de memoria RAM recomendada por el sistema operativo
- 3MB de espacio en el disco duro
- Puerto serie DB9
- Configuración de pantalla de color de 15 bits por lo menos
- Direct-X 7.0 o superior. De lo contrario
- Unidad de CD ROM

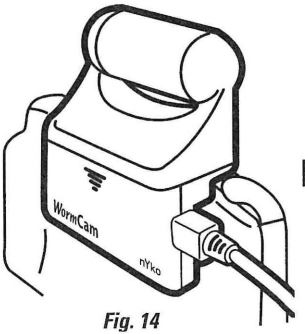


Fig. 14

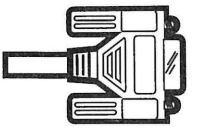


Fig. 15

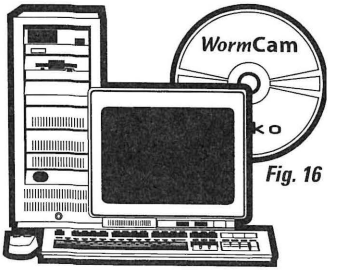


Fig. 16

OPCIONES DE PC LINK

Transferencia de fotografías de WormCam al PC *(Fig. 13)*

Instalación del Software de Enlace de WormCam a PC Link
Inserte el CD incluido con WormCam en la unidad de CD-ROM del PC. Si tiene activado AutoRun, se ejecutará el software de enlace de WormCam a PC. Siga las instrucciones de instalación. Si AutoRun no está activado, ejecute el programa *Setup.exe* en el CD-ROM. Esto permitirá instalar el programa en el directorio deseado.

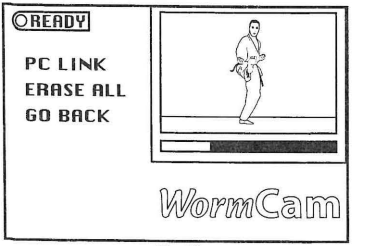


Fig. 13

Desinstalación del Software de Enlace de WormCam a PC
Vaya al Panel de control *(Control Panel)* y elija Agregar o quitar programas *(Add-Remove Programs)*. Busque la entrada para WormCam a PC y haga doble clic para quitar el software.

Conexión del Hardware al PC
Verifique que el cable de enlace al PC esté correctamente conectado al minipuerto de WormCam *(Fig. 14)* y el otro extremo, un conector estándar PC DB9, al puerto serie del PC *(Fig. 15)*. No desconecte el cable durante la transferencia de imágenes o enlace.

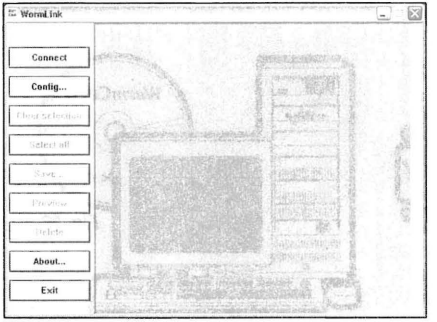


Fig. 17

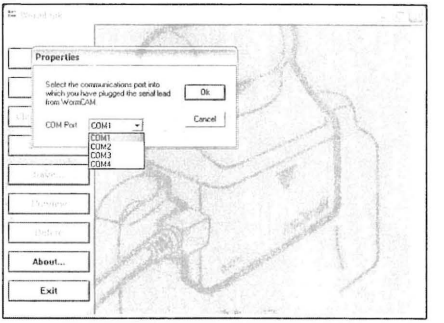


Fig. 18

Preparación de WormCam Para Transferencia de Totografías

Nota: Antes de intentar conectar WormCam con el PC, verifique que las pilas de GBA no estén con carga baja. Esto es importante. Si las pilas quedarán sin carga durante las operaciones de *PC Link*, deberá reiniciarse GBA y/o el PC.

Desde el Modo de Miniatura *(Fig. 7)*, resalte *PC Link* y pulse el botón **'A'**. Esto pondrá a WormCam en modo *PC Link*.

Para Conectar WormCam con el PC

1. Ejecute el programa 'WormCam PC Link' en el PC. No haga clic en el botón **CONNECT** todavía *(Fig. 17)*.
2. Use la Tecla Direccional para resaltar **OPTIONS** (Opciones) y pulse el botón **'A'**.
3. *PC Link* estará resaltado. Pulse el botón **'A'** para comenzar la sesión de carga. WormCam estará esperando la conexión con el PC.
4. En el PC, haga clic en el botón **CONNECT**.

El puerto COM *(Fig. 18)*

Si el programa indicara que no puede conectarse con el puerto COM1, deberá usar las opciones para seleccionar un puerto COM válido o verificar que ninguna otra aplicación esté usando el puerto COM. En este caso, impida que el otro programa interfiera con la operación.

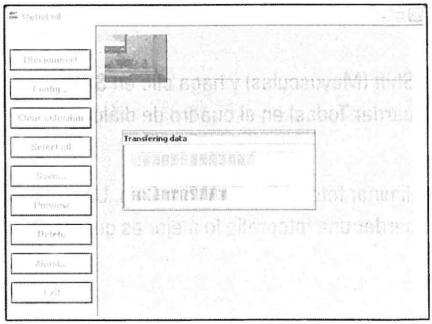


Fig. 19

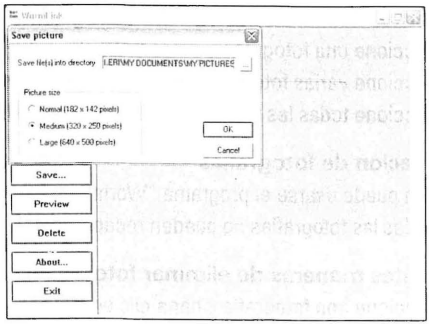


Fig. 20

Transferencia de Fotografías *(Fig. 19)*

Una vez establecida la comunicación con WormCam, mientras las fotografías en miniatura de WormCam se descargan en el PC, aparecerá el cuadro *Transferring Data* (Transferencia de Datos). Al completarse la operación podrá ver las fotografías ampliadas haciendo doble clic sobre la fotografía seleccionada, o seleccionando la imagen y haciendo clic en el botón **PREVIEW** (Vista Previa).

Una vez que las fotografías en miniatura de WormCam se carguen en el PC, el software de "WormCam PC Link" le permitirá verlas. También podrá eliminarlas (**DELETE**) o guardarlas (**SAVE**) en el directorio de su elección. Cada cuadro que usted salva de su WormCam será dado su propio nombre único que usa automáticamente la fecha actual y un número que identifica único. ***Por ejemplo:*** *WormCam 25-08-2002 244831 00.bmp.*

Cómo Guardar Fotografías *(Fig. 20)*

Las fotografías pueden guardarse en uno de tres tamaños diferentes: 182 x 142 píxeles, 320 x 250 píxeles y 640 x 500 píxeles. El tamaño se selecciona en el cuadro de diálogo que aparece cuando se hace clic en **SAVE** (Guardar). Puede seleccionarse **SELECT ALL** (Guardar Todas) o seleccionarse una sola fotografía y hacer clic en el botón **SAVE**.

Diferentes Maneras de Guardar Fotografías

- Seleccione una fotografía y pulse **SAVE** (Guardar)
- Seleccione varias fotografías manteniendo pulsada la tecla Shift (Mayúsculas) y haga clic en **SAVE**
- Seleccione todas las fotografías y haga clic en **SAVE ALL** (Guardar Todas) en el cuadro de diálogo.

Eliminación de fotografías

También puede usarse el programa "WormCam PC Link" para eliminar fotografías de WormCam. Una vez eliminadas las fotografías no pueden recuperarse. Si no desea perder una fotografía lo mejor es guardarla en el PC.

Diferentes maneras de eliminar fotografías

- Seleccione una fotografía y haga clic en **DELETE** (Eliminar)
- Seleccione varias fotografías manteniendo pulsada la tecla *Shift* (Mayúsculas) y haga clic en **DELETE**.
- Seleccione todas las fotografías y haga clic en **DELETE ALL** (Eliminar Todas) en el cuadro de diálogo.

Para regresar a las operaciones normales de WormCam

Haga clic en el botón **DISCONNECT** (Desconectar) o en **EXIT** (Salir). El software *'WormCam PC Link'* pasará el control a GBA.

CAMBIO DE LA PILA DE RESPALDO

La pila de respaldo durará alrededor de un año *(Fig. 21)*. Cuando necesite cambiarla, abra cuidadosamente la cubierta corrediza y quite la pila de respaldo de WormCam. Esta pila es tipo CR1616. Reemplácela con una pila igual o equivalente. No intente substituirla con otro tipo de pila, dado que las pilas tienen diferentes tamaños y podrían dañar a WormCam. Cuando cambie la pila de respaldo cualquier fotografía disponible en memoria se perderá. Cargue cualquier fotografía que desee conservar al PC usando el software "WormCam PC Link". Con cuidado, retire la pila CR1616 de su lugar y reemplácela con la nueva. Verifique que esté correctamente instalada y, cuidadosamente, vuelva a cerrar la cubierta corrediza.

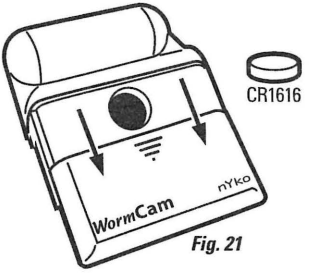


Fig. 21

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

- No exponga WormCam a la luz directa del sol por períodos prolongados dado que podría dañarse su sensible circuito electrónico.
- No exponga WormCam a golpes ni caídas.
- Asegúrese de quitar cualquier cartucho de juego de la ranura de cartuchos antes de conectar WormCam a GBA.
- No permita que WormCam se moje dado que podría dañarse su sensible circuito electrónico.
- No intente forzar la lente de enfoque más allá de las marcas. No toque la lente ni permita que se ensucie. Para limpiar la lente use únicamente papel para limpieza de lentes fotográficas. Nunca use materiales abrasivos o solventes en WormCam.
- Si tuviera dificultades al usar WormCam, apague GBA y pruébela en otro lugar. El funcionamiento de WormCam puede verse afectado por fuertes señales de radio o campos magnéticos.
- Nunca intente abrir a WormCam. No contiene piezas intercambiables y podría destruir a WormCam.
- No fuerce la rotación de WormCam más allá de 180 grados.

Para Asistencia Técnica y Actualizaciones Gratuitas del Software
Vaya a *www.nyko.com*

Garantía Limitada de Nyko

Este producto NYKO dispone de una garantía para el comprador original válida por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, bajo condiciones de uso normales. Si se registrara un defecto durante el período de garantía, NYKO reemplazará o reparará el producto o las piezas defectuosas según su propio criterio, sin cargo alguno. La garantía no se aplica a defectos que resulten de la modificación o mal uso del producto. El producto puede devolverse en la tienda donde fue comprado con prueba de compra, o enviarse a: NYKO Technologies, Inc. P.O. Box 46697, Los Angeles, CA 90046 con franqueo prepago. Aguarde 3-4 semanas para su procesamiento.

Su Catálogo De las Imágenes De Digital

Imágenes 1:_____

Imágenes 2:_____

Imágenes 3:_____

Imágenes 4:_____

Imágenes 5:_____

Imágenes 6:_____

Imágenes 7:_____

Imágenes 8:_____

Imágenes 9:_____

Imágenes 10:_____

Imágenes 11:_____

Imágenes 12:_____

Imágenes 13:_____

Imágenes 14:_____

Imágenes 15:_____

Imágenes 16:_____

Imágenes 17:_____

Imágenes 18:_____

Imágenes 19:_____

Imágenes 20:_____

Su Catálogo De las Imágenes De Digital

Imágenes 1:_____

Imágenes 2:_____

Imágenes 3:_____

Imágenes 4:_____

Imágenes 5:_____

Imágenes 6:_____

Imágenes 7:_____

Imágenes 8:_____

Imágenes 9:_____

Imágenes 10:_____

Imágenes 11:_____

Imágenes 12:_____

Imágenes 13:_____

Imágenes 14:_____

Imágenes 15:_____

Imágenes 16:_____

Imágenes 17:_____

Imágenes 18:_____

Imágenes 19:_____

Imágenes 20:_____

Su Catálogo De las Imágenes De Digital

Imágenes 1: _____

Imágenes 2: _____

Imágenes 3: _____

Imágenes 4: _____

Imágenes 5: _____

Imágenes 6: _____

Imágenes 7: _____

Imágenes 8: _____

Imágenes 9: _____

Imágenes 10: _____

Imágenes 11: _____

Imágenes 12: _____

Imágenes 13: _____

Imágenes 14: _____

Imágenes 15: _____

Imágenes 16: _____

Imágenes 17: _____

Imágenes 18: _____

Imágenes 19: _____

Imágenes 20: _____

WormCam to PC Linking Software

Windows compatible
Go to *www.nyko.com* for free software updates

Other NYKO Accessories

Please visit *www.nyko.com* for product information

AIR FLO
Hand Cooling Technology

FEATURES
- Patented Air Flo™ Technology ends sweaty hands
- Multi-speed ventilation fan
- Rubberized grips
- 10-foot cable

AIR FLO for Xbox™

AIR FLO for PlayStation®2

AIR FLO for GameCube™

NEW from NYKO Technologies

FEATURES
- Ultra-bright fluorescent bulb for even lighting
- One-touch gliding release button
- Comfort grips for improved handling
- Pass-thru port
- No batteries required

Super **WORM LIGHT**